

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan strategi yang didasarkan pada berbagai teori dan penelitian. Menurut Khoerunnisa, (2020, hlm. 3), mengatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan atau kerangka kerja yang digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang materi pembelajaran, serta memfasilitasi proses belajar di kelas maupun di lingkungan. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan panduan sistematis dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, model ini dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, meskipun bersifat umum, model ini tetap menempatkan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih spesifik (Sarumaha, 2023, hlm. 5). Sejalan dengan pendapat Wulandari, (2024, hlm. 134), mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau metode yang diterapkan oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Model pembelajaran merupakan rangkaian langkah yang terstruktur secara sistematis untuk melaksanakan proses belajar mengajar, dengan demikian, kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dapat di evaluasi berdasarkan penerapan setiap unsur dalam model pembelajaran tersebut (Tabrani dkk., 2024, hlm. 14716). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat memberikan bagaimana dalam aktivitas belajar untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif (Wulandari, 2024, hlm. 134). Menurut Asyafah, (2019, hlm. 22), menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah desain atau skema yang disusun secara terstruktur dan memiliki karakteristik khusus, dengan memberikan konten pembelajaran, mengatur suatu kegiatan belajar peserta didik, memberi petunjuk kepada pendidik, serta menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang mendukung proses pendidikan dalam mencapai sasaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka kerja atau strategi yang dikembangkan

berdasarkan teori dan penelitian untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Dengan model ini, penyusunan kurikulum dan perancangan materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif, serta menciptakan interaksi yang harmonis antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran juga memberikan pedoman sistematis yang memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dengan hal ini, kita dapat menilai kualitas pembelajaran berdasarkan penerapan setiap elemennya, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan optimal.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Karakteristik model pembelajaran menurut (Mirdad, 2020, hlm. 16), yaitu:

1. Model pembelajaran dikembangkan dengan dasar teori pendidikan dan teori belajar yang dianut oleh berbagai ahli. Contohnya, model ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar dapat berpartisipasi secara demokratis dalam kelompok dan berdiskusi dalam membahas materi pembelajaran.
2. Setiap model pembelajaran dirancang dengan tujuan Pendidikan yang spesifik. Contohnya, model berpikir induktif dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan berpikir secara induktif.
3. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Contohnya adalah model *Synectic*, yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas peserta didik dalam menulis maupun membaca.
4. Memiliki beberapa elemen utama yang perlu diperhatikan, yaitu: a) langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), b) prinsip-prinsip interaksi antara pendidik dan peserta didik, c) *system social* yang di libatkan dalam proses belajar, dan d) *system* pendukung yang memfasilitasi sebuah kelancaran pembelajaran.
5. Memiliki dampak yang spesifik setelah diterapkan, dampak tersebut terdiri dua aspek antara lain dampak pembelajaran yang merujuk pada hasil belajar yang dapat diukur secara langsung, dan dampak pengiring, yaitu manfaat jangka panjang yang di peroleh peserta didik dari pengalaman belajar yang mereka pelajari didalam kehidupan sehari-hari.
6. Membuat penyusunan rencana pembelajaran atau desain intruksional berdasarkan model pembelajaran yang dipilih sebagai panduan dalam proses pengajaran didalam pembelajaran

Menurut Putri, (2023, hlm. 2), menyebutkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari model lainnya, antara lain:

- 1) Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur, tujuan ini dirancang untuk memandu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan dan mencapai tujuan yang diinginkan.
- 2) Beragam model pembelajaran menekankan pentingnya interaksi, baik antara pendidik dan peserta didik, antar peserta didik, maupun antara peserta didik dengan sumber belajar, interaksi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif.
- 3) Model pembelajaran yang efektif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, dalam konteks ini, peserta didik memiliki peran penting dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui berbagai kegiatan, seperti refleksi, diskusi, percobaan, dan kerja sama dengan teman sekelas agar pembelajaran lebih efektif.
- 4) Model pembelajaran ini memanfaatkan beragam sumber belajar, mulai dari buku teks, materi digital, media visual, hingga melalui diskusi dan permainan, dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar sesuai dengan metode yang paling cocok dengan gaya belajar mereka.
- 5) Model pembelajaran mendekatkan pendekatan berbasis masalah, dimana peserta didik dihadapkan pada tantangan atau permasalahan nyata yang perlu mereka selesaikan dalam proses belajar.
- 6) Model pembelajaran dengan mengintegrasikan beragam metode evaluasi untuk menilai pencapaian peserta didik, metode evaluasi yang digunakan meliputi tugas tertulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, serta penilaian formatif yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran.
- 7) Model pembelajaran yang efektif, seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik unik setiap peserta didik, dalam hal ini, pendidik memiliki pemahaman mendalam tentang perbedaan individu.

Selanjutnya, menurut Nieveen (Dalam Trianto, 2018 hlm. 16-17) suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Sahih (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu :
 - a) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat,
 - b) apakah terdapat konsistensi internal.
- 2) Praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika :
 - a) para ahli dan praktis menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan,
 - b) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.

- 3) Efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut:
 - a) ahli dan praktis berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif,
 - b) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.
- 4) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
- 5) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
- 6) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
- 7) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Hamiyah (2019, hlm. 58) mengemukakan adanya ciri-ciri model pembelajaran yaitu :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Memiliki perangkat bagian model.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung

Fauzan & Haryati, (2021, hlm. 364), mengatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain:

- 1) Keberhasilan model pembelajaran bergantung pada beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, lingkungan yang kondusif untuk proses belajar, penggunaan teori yang kuat sebagai dasar, serta interaksi yang efektif.
- 2) Model pembelajaran diterapkan dengan dasar teori yang sesuai, memiliki tujuan yang jelas, dan mengikuti langkah-langkah yang

terstruktur dengan baik, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

- 3) Model pembelajaran yang efektif harus berlandaskan pada teori yang jelas, selain itu, model ini perlu memiliki misi dan tujuan yang jelas, terdiri dari komponen-komponen yang terstruktur, serta dapat berfungsi sebagai panduan dalam proses pengajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri khas yang membedakannya dari model lain. Secara umum, model ini dikembangkan berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar. Dengan tujuan khusus yang mendukung peserta didik dalam mengasah keterampilan tertentu. Model pembelajaran berperan sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas proses belajar, melalui penerapan langkah-langkah terstruktur, interaksi yang efektif, serta adanya system pendukung yang memfasilitasi pengalaman belajar mengajar pada peserta didik maupun pendidik.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki jenis-jenis umum yang harus diketahui, berikut jenis-jenis model pembelajaran, menurut Rokhimawan dkk., (2022, hlm. 2080), antara lain:

- 1) Model pembelajaran berbasis *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* adalah serangkaian tahapan yang dirancang untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam mencari, menganalisis, dan merumuskan pengetahuan secara mandiri dan sistematis. Model ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengevaluasi berbagai sumber informasi, melalui eksperimen, pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil rasa percaya diri pada peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas (Hulu kk., 2023, hlm. 153).

- 2) Model pembelajaran *discovery*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mendalami konsep, makna, dan hubungan melalui eksplorasi dan intuisi, sehingga mereka dapat menarik kesimpulan secara mandiri. Menurut Tarigan, (2025, hlm. 14)., menjelaskan bahwa dalam pendekatan ini, peserta didik secara aktif melakukan observasi, eksperimen, atau kegiatan ilmiah lainnya untuk menemukan hasil dari pengalaman yang mereka jalani selama proses pembelajaran.

3) Model pembelajaran berbasis Proyek

Model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pembuatan karya yang relevan dengan materi ajar serta kompetensi yang dipelajari (Amalina dkk., 2024, hlm. 543). Dalam model ini, peserta didik tidak hanya terfokus pada pemahaman teori, tetapi juga aktif terlibat dalam penyelesaian masalah, pengambilan keputusan, investigasi, dan pembuatan karya.

4) Model pembelajaran berbasis Permasalahan

Jenis model pembelajaran ini disusun dalam bentuk permasalahan yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk diselesaikan. Permasalahan yang diajukan bersifat nyata dan relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih mudah. Penerapan model ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan situasi di dunia nyata (Inayati, 2018, hlm. 146).

5) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang yang beragam. Sejalan dengan pendapat Harefa dkk., (2022, hlm. 327), dalam model ini, peserta didik tidak hanya fokus pada pembelajaran probadi, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar dengan lebih interaktif dan saling mendukung dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dengan berdiskusi berkelompok.

Adapun menurut Mirdad, (2020, hlm. 16), menyebutkan bahwa terdapat memiliki 4 jenis model pembelajaran, yaitu:

1) Model pembelajaran pemprosesam informasi (*information processing models*)

Pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dapat menerima, mengolah, menyimpan, serta memanfaatkan informasi, dan dapat mengutamakan peningkatan keterampilan berpikir, termasuk mengamati, mengingat, memahami, dan menyelesaikan masalah.

2) Model pembelajaran personal (*personal family*)

Model pembelajaran ini lebih mengutamakan pertumbuhan individu, seperti kemampuan mandiri, pemahaman diri, dan kemungkinan pribadi, dengan menitikberatkan pada interaksi personal dan pengalaman belajar yang signifikan bagi peserta didik.

3) Model pembelajaran sosial (*Sosial family*)

Model pembelajaran ini dapat berkolaborasi, interaksi diantara peserta didik, dan pembelajaran yang didapat dari pengalaman social dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi, komunikasi, serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok.

4) Model sistem perilaku dalam pembelajaran (*Behavior model of teaching*)

Model ini lebih menekankan perubahan dalam tingkah laku peserta didik melalui penyampaian rangsangan dan penguatan dengan mengutamakan pembelajaran yang bisa diukur, terencana, dan hasilnya bisa dipantau.

Adapun jenis-jenis model pembelajaran, menurut (Tabrani, 2024, hlm. 147), antara lain:

- 1) Model pembelajaran Kooperatif, model ini dilakukan melalui kerja sama dalam kelompok kecil, setiap anggota saling membantu dan bertanggung jawab untuk memahami materi pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran berbasis Masalah (PBL), pembelajaran ini dimulai dari suatu masalah nyata, peserta didik diminta untuk berpikir kritis dan mencari solusi melalui proses penyelidikan dan diskusi.
- 3) Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), peserta didik diminta untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berhubungan dengan materi pelajaran, supaya peserta didik dapat memahami materi secara emosional
- 4) Model pembelajaran *jigsaw*, dalam model ini peserta didik dibagi menjadi kelompok, lalu setiap orang mempelajari bagian tertentu dalam materi untuk menjelaskannya kepada anggota kelompok lain.
- 5) Model pembelajaran *Mastery Learning* (belajar tuntas), model ini menekankan bahwa semua peserta didik harus benar-benar memahami materi sebelum beralih ke topik selanjutnya.
- 6) Model pembelajaran *synergetic teaching*, jenis pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai metode dan teknik secara bersamaan.
- 7) Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS), peserta didik diajak untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif.

Menurut Joyce & Weil dalam buku Suprihatiningrum (2013, hlm. 186) model-model mengajar (pembelajaran) terbagi menjadi tujuh kategori sebagai berikut.

1. Inductive thinking model (model berpikir induktif) yang dikembangkan oleh Hilda Taba.
2. Inquiry training model (model pelatihan inkuiri/penyingkapan/penyelidikan) yang dikembangkan oleh Richard suchman.
3. Scientific inquiry (penyelidikan ilmiah) yang dikembangkan oleh Joseph J. Schwab.
4. Concept attainment (pencapaian konsep) oleh Jerome Bruner.
5. Cognitive growth (pertumbuhan kognitif) dikembangkan oleh Jean Piaget.
6. Advance organizer model (model pengatur/ penyelenggaraan tingkat lanjut) oleh David Ausubel.
7. Memory (daya ingat) oleh Harry Lorayne).

Menurut Komalasari (2010, hlm. 58-88) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).
- 4) Model Pembelajaran Pelayanan (*Service Learning*).
- 5) Model Pembelajaran Berbasis Kerja.
- 6) Model Pembelajaran Konsep (*Concept Learning*).
- 7) Model Pembelajaran Nilai (*Value Learning*)

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki jenis-jenis yang dapat meningkatkan efektivitas belajar, antara lain model *inquiry*, *discovery*, proyek, permasalahan, kooperatif, bermain peran, *jigsaw*, *matery learning*, *synergetic teaching*, dan *creative problem solving*. Masing-masing model ini dapat memiliki pendekatan yang berbeda, Adapun model pembelajaran yang akan dipakai pada penelitian ini, adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative*, yang berarti kerja sama dalam kelompok kecil, peserta didik saling mendukung dan membantu satu sama lain untuk memaksimalkan peluang belajar serta mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama (Kholimatun, 2025, hlm. 17). Selanjutnya pendapat Prasetyawati, (2021, hlm. 91), menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan dalam kelompok kecil, model ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan mencapai hasil yang terbaik.

Sedangkan menurut Hamid Hasan (dalam Solihatin, 2007:4) mengungkapkan bahwa *Cooperative learning* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhamad Surya (2004) *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk kolaboratif, yaitu kerjasama yang saling membantu antar pembelajar dalam bentuk team. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antarsiswa sebagai sebuah tindakan dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas. Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok harus menyadari bahwa tujuan yang ingin dicapai akan lebih baik hasilnya jika dilakukan upaya secara bersama.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif, setiap kelompok terdiri dari enam anggota yang memiliki keragaman dalam berbagai aspek (Rokhimawan dkk., 2022, hlm. 2082). Model pembelajaran kooperatif adalah model belajar dengan cara berkelompok dalam pendekatan ini, peserta didik bekerja sama dan saling membantu untuk mengeksplorasi atau mengkaji suatu materi dengan kolaborasi yang terjalin, proses pembelajaran menjadi lebih efektif yang dapat menghasilkan pemahaman yang

lebih mendalam mencapai hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajaran (Harefa dkk., 2022, hlm. 328).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model belajar yang menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok kecil yang beragam. Dalam model ini, peserta didik saling membantu satu sama lain untuk mengeksplorasi materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasilnya lebih optimal. Selain itu, model ini menekankan penemuan pengetahuan secara mandiri bukan hanya sekedar menerima berbagai informasi dari manapun.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai jenis pembelajaran kooperatif menurut Hasanah, (2021, hlm. 9), sebagai berikut:

1) *Student Teams Achievements Division* (STAD)

Student teams achievements division, ini lebih menekankan kepada pendidik dalam memperkenalkan materi baru kepada peserta didik setiap minggu, baik melalui penjelasan lisan maupun bacaan, setelah itu peserta didik akan belajar dalam setiap kelompok-kelompok kecil.

2) *Picture and picture*

Picture and picture merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran, dalam penggunaan gambar ini, dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi, karena disajikan secara visual dan membuat pembelajaran menjadi menarik.

3) *Jigsaw*

Jigsaw, dalam penggunaannya peserta didik dapat dikelompokkan kedalam tim kecil yang terdiri dari 4/6 orang, masing-masing dengan latar belakang yang beragam, setiap anggota saling bergantung satu sama lain dengan cara yang positif, dan memiliki tanggung jawab individu

4) *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams games tournament (TGT), adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif semua peserta didik tanpa membedakan peran atau kedudukan, dalam model ini, peserta didik dapat saling membantu satu sama lain sebagai teman belajar (tutor sebaya) dan kegiatan pembelajarannya seringkali dilengkapi dengan elemen permainan serta penghargaan.

5) *Group Investigation*

Group investigation, ini lebih menekankan kebebasan dan kendali peserta didik dalam proses belajar, melebihi sekedar penerapan teknik mengajar konvensional didalam kelas, selain itu model ini mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran demokratis, dimana peserta didik aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

6) Tipe Struktural

Tipe struktural, model pembelajaran kooperatif tipe ini lebih menekankan pada penggunaan susunan atau pola tertentu yang dirancang secara khusus untuk membentuk dan mengarahkan interaksi antar peserta didik.

7) *Two Stay – Two Stray*

Two stay-two stray, adalah teknik pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk berbagi informasi yang telah mereka pelajari dengan kelompok lain, melalui pertukaran pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki pada setiap peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Tabrani dan Amin, (2023, hlm. 207), menyebutkan bahwa ada beberapa jenis tipe pembelajaran kooperatif, meskipun pada hakikatnya prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah, berikut adalah jenis-jenisnya:

- 1) *Team Assisted Individualization* (TAI), merupakan tipe pembelajaran kelompok yang menggabungkan kerja sama dan pembelajaran secara pribadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) *Student Facilitator and Explaining* (SFE), jenis model ini mendorong peserta didik untuk berperan sebagai fasilitator atau pengajar bagi rekan-rekannya, peserta didik menyampaikan materi dihadapan kelas atau kelompok sehingga peserta didik dapat berdiskusi dan berkelompok.
- 3) *Team Games Tournament* (TGT), pada jenis tipe ini, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk bersaing melalui permainan atau kuis antar tim.
- 4) *Make a Match* (membuat pasangan), peserta didik diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, kemudian mereka harus mencari pasangan yang tepat.
- 5) *Picture and Picture*, pembelajaran ini menggunakan gambar sebagai alat bantu.

Berikut adalah beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan (Shofi dkk., 2024, hlm. 6), diantaranya:

- 1) *Think - Pair – Share*, peserta didik awalnya merenungkan pertanyaan atau topik secara mandiri, setelah itu, mereka berdiskusi dengan anggota kelompoknya dan akhirnya dapat menyampaikan hasil pemikiran tersebut kepada seluruh kelas.

- 2) *Jigsaw*, para peserta didik mulai belajar dalam kelompok pertama untuk memahami bagian tertentu dari materi, setelah itu, mereka dapat berpindah ke kelompok lain yang mempelajari bagian yang berbeda, sehingga dapat saling bertukar pengetahuan.
- 3) *Numbered Heads Together*, setiap peserta didik dalam kelompok mendapatkan nomor unik, Ketika pendidik mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas, peserta didik dengan nomor tertentu diminta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan dan memberikan jawaban yang tepat.
- 4) *Cooperative Script*, model ini menggunakan panduan berupa skrip yang mengatur cara peserta didik dalam berinteraksi dalam kelompok, sehingga kerja sama dapat berjalan dengan baik dan efektif.
- 5) *Reciprocal Teaching*, dalam kelompok, peserta didik mengambil peran sebagai “pendidik” secara bergiliran, menjelaskan materi kepada teman-teman mereka, melalui kegiatan ini, mereka dapat melatih keterampilan membaca, Menyusun pertanyaan, dan memandu diskusi dengan baik.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai jenis pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Wardana et al., 2020) sebagai berikut:

- 1) **Student Teams Achievement Division (STAD)**
Student teams achievement division merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan paling cocok digunakan bagi guru yang baru pertama kali menerapkan pembelajaran kooperatif. Dalam praktiknya, guru menyajikan materi baru secara langsung, kemudian peserta didik bekerja dalam tim heterogen untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi tersebut. Model ini memiliki fase kunci berupa kuis individu yang skornya diakumulasikan menjadi skor tim, sehingga mendorong tanggung jawab individu dan kerja sama.
- 2) **Teams Games Tournament (TGT)**
Teams games tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan dinamika belajar kelompok dengan kompetisi akademik yang sehat. Setelah belajar dalam tim, peserta didik bertanding dalam turnamen akademik dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Hal ini memastikan bahwa setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Penggunaan permainan dan penghargaan dalam model ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kecemasan peserta didik terhadap evaluasi.
- 3) **Jigsaw**
Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik tidak hanya belajar dalam tim asal yang beranggotakan 4-6 orang dengan latar belakang beragam, tetapi juga menjadi ahli dalam suatu sub-topik tertentu. Setiap anggota tim asal yang mendapat topik berbeda akan berkumpul dalam tim ahli untuk mendiskusikan topik tersebut. Setelah itu, mereka kembali ke tim asal untuk mengajarkan teman satu timnya. Model ini menciptakan ketergantungan positif

yang kuat karena informasi hanya dimiliki oleh masing-masing ahli, sehingga harus dibagikan agar semua anggota tim dapat menguasai keseluruhan materi.

4) Group Investigation

Group investigation adalah model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks karena menuntut kemandirian dan keterampilan berkomunikasi peserta didik yang tinggi. Dalam model ini, peserta didik diberi kebebasan untuk memilih topik, merencanakan investigasi, mengumpulkan data, dan mempresentasikan hasil temuan mereka di depan kelas. Model ini sangat menekankan prinsip demokrasi dan partisipasi aktif, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses investigasi, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.

5) Tipe Struktural

Tipe struktural adalah model pembelajaran kooperatif yang lebih fokus pada pola interaksi khusus yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Struktur yang dikembangkan, seperti Think-Pair-Share atau Numbered Heads Together, bertujuan untuk mengubah cara interaksi tradisional di kelas.

Menurut Huda (2021, hlm. 87), jenis-jenis model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) Student Teams Achievement Division (STAD)

Student teams achievement division merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Dalam model ini, guru menyampaikan materi, kemudian peserta didik belajar dalam kelompok heterogen, dan diakhiri dengan kuis individu yang skornya dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok.

2) Picture and Picture

Picture and picture adalah model pembelajaran kooperatif yang mengandalkan gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mengamati, menganalisis, dan mengurutkan gambar-gambar yang disediakan oleh guru menjadi urutan yang logis dan sistematis. Model ini sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat peserta didik karena materi disajikan secara visual dan konkret.

3) Jigsaw

Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus siap mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok lain. Model ini sangat baik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.

4) Teams Games Tournament (TGT)

Teams games tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam pelaksanaannya. Setelah belajar dalam kelompok, peserta didik berlomba dengan anggota kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan setara untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya. Model ini menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.

5) Group Investigation

Group investigation adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik sejak perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Peserta didik diberi kebebasan memilih topik yang akan dipelajari, merancang cara mempelajarinya, dan mempresentasikan hasilnya kepada seluruh kelas. Model ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah.

6) Make a Match

Make a match atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan tertentu. Model ini melatih ketelitian, kecepatan, dan ketepatan peserta didik dalam memahami konsep atau materi pelajaran.

7) Two Stay – Two Stray

Two stay – two stray adalah model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berbagi hasil diskusi dengan kelompok lain. Dua orang anggota kelompok tinggal untuk menjelaskan hasil diskusi kepada tamu, sementara dua orang lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk mencari informasi. Model ini memperluas wawasan peserta didik melalui pertukaran informasi antar kelompok.

Berdasarkan jenis-jenis pembelajaran kooperatif yang telah dijelaskan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai jenis yang dirancang untuk mendorong kerja sama diantara peserta didik, seperti *STAD*, *picture and picture*, *jigsaw*, *TGT*, *group investigation*, tipe struktural, *two stay – two stray*, *TAI*, *SFE*, *make a match*, *think pair share*, *NHT*, *cooperative script*, dan *reciprocal teaching*. Masing-masing model memiliki metode unik dalam membagi tugas dan peran peserta didik, tetapi semua bertujuan untuk memastikan keterlibatan aktif, saling berbagi pengetahuan, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Adapun model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* terhadap pemahaman konsep IPAS.

3. Model Kooperatif tipe *picture and picture*

a. Pengertian Model Kooperatif tipe *picture and picture*

Model kooperatif tipe *picture and picture* adalah model pembelajaran berkelompok dan model pembelajarannya dengan memanfaatkan gambar atau menyusun gambar-gambar dalam urutan yang tepat (Kholimatun, 2025, hlm. 22). Sejalan dengan pendapat Arief & Hasanah, (2025, hlm. 41), yang mengatakan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan menggunakan susunan gambar, dengan model ini peserta didik dapat menggunakan gambar sebagai media utama, dimana peserta didik diminta untuk memasangkan dan menyusunnya dalam urutan yang benar sebagai bagian dari proses belajar. Model kooperatif tipe *picture and picture* adalah model yang memanfaatkan media gambar sebagai alat bantu oleh pendidik untuk menjelaskan materi, dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Sholihah dkk., 2024, hlm. 28).

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* merupakan model yang mengajarkan materi dengan menggunakan media gambar, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi mendapatkan visualisasi yang konkret, dan mampu merangsang minat belajar dengan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengemukakan pendapat mereka (Lokat dkk., 2022, hlm. 128). Sedangkan menurut Hayati dkk., (2023, hlm 506), mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* merupakan model yang terbukti efektif dan sering diterapkan oleh para pendidik dalam proses belajar mengajar keunikan dari model ini terletak pada penggunaan media gambar, di mana gambar-gambar tersebut dapat disusun dengan rapih.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* adalah model belajar berkelompok yang memanfaatkan gambar sebagai media utama. Dalam model ini, peserta didik diminta untuk menyusun atau memasangkan gambar dalam urutan yang benar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Pendekatan ini tidak hanya membantu memahami materi secara visual, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mengemukakan pendapat pada saat menggunakan model kooperatif tipe *picture*

and picture.

b. Karakteristik Model Kooperatif tipe *picture and picture*

Model kooperatif tipe *picture and picture* memiliki karakteristik tersendiri, menurut (Hayati dkk., 2023, hlm. 506), antara lain:

- 1) Menggunakan media bergambar pada proses pembelajaran.
- 2) Model pembelajarannya dengan menyusun dan memasang sedemikian rupa untuk membentuk alur yang logis dan mudah dipahami.
- 3) Model ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas secara berdiskusi dengan kelompok mengenai berbagai topik yang akan dibahas pada saat pembelajaran.
- 4) Karakteristik dari model ini dengan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mereka diharuskan bekerja sama dan berdiskusi selama proses pembelajaran dengan ciri khasnya.

Menurut Makarim dkk., (2024, hlm. 280), menyebutkan bahwa model Kooperatif tipe *picture and picture* memiliki karakteristik yang dapat membedakannya dengan model lain, antara lain:

- 1) Pembelajaran model ini, didasarkan pada interaksi sosial antara kelompok peserta didik pada saat pembelajaran.
- 2) Dalam model ini, peserta didik melakukan aktivitas menyusun dan mengurutkan gambar secara logis.
- 3) Pembelajaran model ini, hanya menyajikan materi melalui penggunaan media gambar sehingga dapat mudah diingat oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Uno dkk., (2020, hlm. 179), menyebutkan beberapa karakteristik model kooperatif tipe *picture and picture*, antara lain:

- 1) Model pembelajaran ini, melibatkan penggunaan media gambar yang diberikan pendidik sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi kepada peserta didik.
- 2) Bekerja sama dalam kelompok untuk memahami dan menyusun gambar sesuai dengan urutan gambar ataupun huruf kata.
- 3) Peserta didik mampu berdiskusi dalam menyusun serta memahami gambar.
- 4) Model ini melibatkan peserta didik untuk terlibat aktif secara aktif dalam proses belajar peserta didik dan pendidik
- 5) Pada proses pembelajaran dengan model ini, peserta didik mengurutkan dan memahami hubungan sebab akibat dari materi yang mereka pelajari dengan bantuan gambar, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- 6) Dengan adanya visualisasi berupa gambar, peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari mereka di luar kegiatan sekolah.

Menurut Kurniasih & Sani (2021, hlm. 45), karakteristik model kooperatif tipe *picture and picture* antara lain:

- 1) Menggunakan media gambar sebagai alat utama dalam

- menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Pembelajaran diawali dengan penyajian gambar-gambar yang relevan dengan materi, kemudian peserta didik diminta untuk mengamati dan menganalisis gambar tersebut.
 - 3) Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis dan sistematis.
 - 4) Guru membimbing peserta didik untuk menemukan konsep atau materi pembelajaran melalui diskusi dan tanya jawab berdasarkan gambar yang telah diurutkan.
 - 5) Model ini mendorong keaktifan peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses menyusun dan mendiskusikan gambar.
 - 6) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena menggunakan media visual yang konkret.

Menurut Shoimin (2020, hlm. 123), karakteristik model kooperatif tipe *picture and picture* meliputi:

- 1) Menggunakan media gambar sebagai sarana utama untuk menyampaikan konsep atau materi pelajaran.
- 2) Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam mengamati, bertanya, dan menanggapi gambar yang disajikan.
- 3) Adanya kegiatan menyusun atau mengurutkan gambar secara berkelompok untuk membentuk pemahaman yang utuh tentang materi.
- 4) Guru memberikan penguatan dan klarifikasi setelah peserta didik menyelesaikan tugas mengurutkan gambar.
- 5) Pembelajaran bersifat kooperatif karena peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen.
- 6) Model ini dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena materi disajikan secara visual dan mudah dipahami.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki keunikan dalam pemanfaatan gambar sebagai model pembelajaran utama dalam menyampaikan materi, dalam pendekatan ini, peserta didik diajak untuk menyusun dan menganalisis urutan gambar yang relevan dengan topik pelajaran, sehingga mereka dapat mengaitkan informasi visual dengan konsep yang dipelajari oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

c. Kelebihan Model Kooperatif tipe *picture and picture*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan sebagaimana model kooperatif tipe *picture and picture*. Menurut Lokat dkk., (2022, hlm. 133), menyebutkan bahwa model ini memiliki kelebihan yang perlu di cermati untuk keberhasilan penggunaanya, antara lain:

- a. Pendidik dapat lebih mengenal dan memahami kemampuan

- masing-masing peserta didik secara mendalam.
- b. Melatih peserta didik untuk berpikir dengan logis dan terstruktur.
- c. Membantu peserta didik untuk menganalisis dari berbagai sudut pandang dalam suatu mata pelajaran bahasa, sekaligus memberikan kebebasan untuk melatih keterampilan berpikir mereka.
- d. Meningkatkan motivasi peserta didik agar mereka lebih bersemangat.

Kelebihan lain dikemukakan oleh Pratama, dkk. (2023, hlm. 112)

dalam studi mereka tentang inovasi pembelajaran kolaboratif. Mereka menyoroti bahwa keunggulan model ini tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter, yaitu:

- a) Merangsang kreativitas visual peserta didik dalam mencerna informasi abstrak menjadi lebih nyata.
- b) Membangun rasa tanggung jawab individu dan kelompok dalam menyelesaikan tugas mengurutkan gambar.
- c) Meningkatkan kemampuan berargumentasi ketika peserta didik diminta menjelaskan alasan di balik urutan gambar yang mereka buat.
- d) Mempermudah pendidik dalam mengelola kelas karena model ini menawarkan struktur pembelajaran yang jelas dan terarah.

Sependapat dengan hal tersebut, namun dari perspektif yang lebih berfokus pada motivasi belajar, Novianti dan Rahayu (2024, hlm. 78) memaparkan kelebihan model *picture and picture* sebagai strategi untuk membangkitkan minat belajar, di antaranya:

- a) Menyajikan pembelajaran yang menyenangkan (enjoyable learning) karena melibatkan elemen permainan dalam menyusun gambar.
- b) Mendorong peserta didik untuk menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan bertanya.
- c) Membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar visual untuk lebih mudah memahami materi pelajaran.
- d) Memberikan pengalaman belajar yang berkesan sehingga materi lebih tahan lama dalam ingatan.

Sedangkan menurut Saimima dkk., (2024, hlm. 260), mengemukakan beberapa kelebihan model kooperatif tipe *picture and picture*, yang dapat membantu kita dan memperkuat dalam proses penelitian ini, agar model ini dapat di cermati, sebagai berikut:

- a) Meningkatkan semangat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan pendidik dalam pengajaran.
- b) Mengembangkan keterampilan sosial seperti berkomunikasi dan bekerja sama untuk peserta didik.

- c) Memperdalam pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang.
 - d) Mendorong pembelajaran yang aktif dengan berpikir dan berdiskusi.
- Sejalan dengan pendapat Kholimatun, (2025, hlm. 26), menyebutkan

kelebihan model kooperatif tipe *picture and picture*, yaitu:

- a) Pendidik memiliki pemahaman yang mendalam tentang keterampilan individu masing-masing peserta didik.
 - b) Dalam proses pembelajaran, peserta didik dilatih untuk berpikir logis dan menganalisis serta di berikan dukungan untuk memahami materi.
 - c) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
 - d) Dapat mengajak mereka untuk aktif terlibat dalam perencanaan kelas.
- Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, memiliki kelebihan, salah satunya kemampuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan media visual. Pada pendekatan ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan, model ini dapat mendorong peserta didik untuk bekerja sama dengan kelompok pada saat proses pembelajaran.

d. Kekurangan Model Kooperatif tipe *picture and picture*

Di samping berbagai kelebihannya, model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* juga tidak luput dari sejumlah kekurangan yang perlu diantisipasi oleh pendidik. Beberapa ahli mengemukakan pandangannya mengenai kelemahan model ini, diantaranya:

Hermawan dan Sulastri (2021, hlm. 48) menyoroti kekurangan dari sisi kesiapan pendidik dan peserta didik, antara lain:

- a) Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyediakan atau merancang media gambar yang relevan, yang tidak selalu mudah dilakukan.
- b) Peserta didik yang terbiasa dengan metode ceramah cenderung pasif dan mengalami kesulitan beradaptasi dengan model ini.
- c) Diskusi kelompok seringkali didominasi oleh peserta didik yang lebih aktif, sementara yang lain hanya menjadi penonton.
- d) Persiapan pembelajaran yang kompleks dapat membebani pendidik, terutama jika sarana dan prasarana di sekolah tidak mendukung.

Kekurangan lain juga diungkapkan oleh Novianti dan Rahayu (2024, hlm. 80) yang menekankan pada aspek manajemen kelas dan waktu, di antaranya:

- a) Alokasi waktu yang dibutuhkan seringkali lebih lama dari yang direncanakan, terutama pada tahap presentasi dan diskusi antar kelompok.

- b) Tingkat kebisingan kelas cenderung meningkat saat peserta didik bekerja dalam kelompok, yang berpotensi mengganggu kelas lain.
- c) Model ini kurang efektif jika diterapkan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang sangat besar karena sulitnya mengontrol jalannya diskusi.

Menurut Saimima dkk., (2024, hlm. 261), berikut kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, antara lain:

- a) Terdapat perbedaan dalam tingkat keterlibatan diantara anggota kelompok.
- b) Proses ini biasanya memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran secara individu.
- c) Berpotensi menyebabkan kekacauan di kelas, peserta didik belum terbiasa bekerja dalam kelompok atau belum mampu mengelola waktu tugasnya.
- d) Model ini lebih cocok untuk materi berbasis visual, seperti cerita bergambar atau teks naratif yang memiliki urutan kejadian yang jelas.

Sejalan dengan pendapat Kholimatun, (2025, hlm. 26), menyebutkan beberapa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, antara lain:

- a) Mendapatkan gambar yang berkualitas sesuai dengan materi yang diajarkan bukanlah hal yang mudah.
- b) Proses pembelajaran seringkali memerlukan waktu yang lebih lama.
- c) Diperlukan fasilitas, peralatan, dan biaya yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki kekurangan menurut Lokat dkk., (2022, hlm. 133), sebagai berikut:

- a) Pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Beberapa peserta didik ada beberapa yang kurang berpartisipasi aktif
- c) dalam pembelajaran, sehingga belajar menjadi tidak fokus.
- d) Pendidik khawatir kelas akan menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah membutuhkan waktu lebih lama, karena peserta didik perlu melakukan diskusi dan menyusun gambar secara berurutan, selain itu efektivitas model ini sangat bergantung pada ketersediaan media gambar yang relevan dengan materi yang diajarkan.

e. Langkah-langkah model Kooperatif tipe *picture and picture*

Model kooperatif tipe *picture and picture* memiliki beberapa langkah-langkah yang perlu diambil oleh peserta didik dalam menyajikannya, berikut

langkah-langkah model kooperatif tipe *picture and picture* yang dikemukakan oleh Fentari dkk., (2023, hlm. 3622), menyebutkan langkah-langkah model kooperatif tipe *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan, serta harapan agar peserta didik dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
- 2) Pendidik memberikan pengantar materi sekaligus memberikan motivasi untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Untuk mendukung pembelajaran, pendidik menyiapkan gambar-gambar yang relevan dengan materi yang akan dibahas.
- 4) Pendidik meminta peserta didik secara bergantian menyusun atau mencocokkan gambar-gambar tersebut sesuai dengan urutan yang benar.
- 5) Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai alasannya.
- 6) Pendidik menyimpulkan bersama peserta didik tentang materi yang di pelajari.

Selanjutnya menurut Uno dkk., (2020, hlm. 185), menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendidik memulai pelajaran dengan menjelaskan materi sebagai pengantar.
- 2) Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk berkolaborasi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Pendidik menampilkan gambar-gambar yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- 4) Secara bergiliran, peserta didik dipanggil untuk mengelompokkan dan menyusun gambar-gambar tersebut sesuai dengan urutan yang logis.
- 5) Pendidik menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik.
- 6) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka masing-masing.
- 7) Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang di bahas.

Menurut Hidayat dan Nurhayati (2022, hlm. 93) , langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *picture and picture* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang akan dicapai.
- 2) Pendidik menyajikan materi pengantar secara singkat untuk membangun skema awal pengetahuan peserta didik.
- 3) Pendidik menyediakan dan memperlihatkan gambar-gambar yang

berkaitan dengan materi ajar.

- 4) Pendidik meminta peserta didik untuk secara individu atau berkelompok mengamati gambar-gambar tersebut.
- 5) Pendidik menunjuk peserta didik secara bergiliran untuk mengurutkan atau memasang gambar sesuai dengan konsep yang benar di papan tulis atau media lain.
- 6) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk menanggapi dan memberikan alasan atas urutan gambar yang telah dibuat.
- 7) Pendidik memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap konsep materi.
- 8) Pendidik bersama peserta didik membuat kesimpulan akhir.

Sementara itu, Yulianti dan Saputra (2024, hlm. 57) mengemukakan

langkah-langkah yang lebih aplikatif dalam implementasi model *picture and picture*, yaitu:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal peserta didik.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen.
- 3) Guru membagikan amplop berisi potongan-potongan gambar kepada setiap kelompok.
- 4) Setiap kelompok berdiskusi untuk menyusun gambar-gambar tersebut menjadi urutan yang tepat dan logis.
- 5) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil susunan gambar beserta alasannya di depan kelas.
- 6) Kelompok lain memberikan tanggapan, saran, atau pertanyaan.
- 7) Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk menyamakan persepsi dan meluruskan miskonsepsi.
- 8) Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil kerja seluruh kelompok.

Pendapat lain datang dari Ramadhani dan Kurniawan (2021, hlm. 123)

yang merinci langkah-langkah model *picture and picture* dengan penekanan pada aspek visual dan kolaboratif, sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan gambar-gambar berseri yang relevan dengan topik pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik terkait gambar tersebut.
- 3) Peserta didik secara berpasangan atau dalam kelompok kecil mendiskusikan urutan gambar yang paling sesuai.
- 4) Guru memanggil salah satu pasangan atau kelompok untuk menempelkan urutan gambar di papan tulis.
- 5) Guru menanyakan alasan di balik pemilihan urutan gambar tersebut.
- 6) Guru membandingkan jawaban kelompok satu dengan kelompok lain untuk menemukan konsep yang paling tepat.
- 7) Guru membimbing peserta didik untuk merumuskan kesimpulan berdasarkan urutan gambar yang telah disepakati.

- 8) Guru melakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture And Picture*

No	Sintaks	Kegiatan	Murid
1	Penyampaian Tujuan dan Motivasi	Menyampaikan tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan, serta kompetensi dasar yang akan dicapai. Memberikan motivasi untuk menumbuhkan minat belajar murid.	Mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan, sehingga siap mengikuti proses belajar.
2	Penyajian Materi Pengantar	Menyampaikan materi pengantar secara singkat untuk me mbangun skema awal pengetahuan murid sebelum kegiatan inti dimulai.	Menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting dari materi pengantar yang disampaikan.
3	Pembentukan Kelompok	Membagi murid ke dalam beberapa kelompok kecil (heterogen) untuk berkolaborasi dalam proses pembelajaran.	Bergabung dengan kelompok masing-masing dan bersiap untuk bekerja sama.
4	Penyediaan dan Pengamatan Gambar	Menyiapkan dan memperlihatkan gambar-gambar yang relevan dengan materi ajar. Meminta murid untuk mengamati gambar tersebut secara individu atau berkelompok.	Mengamati gambar-gambar yang disediakan guru, baik secara individu maupun berdiskusi dalam kelompok.
5	Penyusunan/ Pencocokan Gambar	Menunjuk atau meminta perwakilan murid/kelompok secara bergiliran untuk menyusun, mengelompokkan, atau mencocokkan gambar-gambar tersebut sesuai	Perwakilan murid maju ke depan untuk menyusun gambar. Sementara itu, murid lain (dalam kelompok) memperhatikan dan memastikan urutan

		dengan urutan logis atau konsep yang benar di papan tulis atau media lain.	gambar sudah tepat.
6	Tanya Jawab dan Alasan	Mengajukan pertanyaan kepada murid mengenai alasan di balik urutan atau pengelompokan gambar yang telah dibuat, untuk menggali pemahaman konsep.	Menjelaskan alasan di balik urutan atau pengelompokan gambar yang telah dibuat, serta mendengarkan alasan dari teman lainnya.
7	Penilaian dan Presentasi	Menilai pemahaman murid terhadap materi melalui hasil kerja kelompok. Memberikan kesempatan kepada murid untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.	Mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan.
8	Kesimpulan dan Refleksi	Bersama dengan murid menyimpulkan materi yang telah dipelajari, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui.	Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran dan melakukan refleksi terhadap pemahaman diri sendiri.

Berdasarkan Tabel 2.1 di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki langkah-langkah yang sistematis, proses dimulai dengan penyampaian tujuan, penyajian materi pengantar, pembentukan kelompok, pengamatan gambar, penyusunan gambar, tanya jawab, penilaian dan presentasi, serta diakhiri dengan kesimpulan dan refleksi. gambar tersebut, sebelum akhirnya dipersentasikan hasil kerja kelompok mereka, sebagai penutup pembelajaran dituntaskan dengan kesimpulan bersama. Inti dari model ini adalah penggunaan media gambar sebagai alat bantu utama untuk merangsang pemikiran kritis dan kerja sama murid. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan gambar, membimbing diskusi, serta memandu murid untuk menemukan konsep melalui pengurutan atau pencocokan gambar, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didekskripsikan sebagai alat yang memuat informasi atau pesan-pesan pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Hasan dkk., 2021, hlm. 4). Sejalan dengan pendapat (Pulung, 2025, hlm. 101), mengatakan bawa media pembelajaran adalah alat dan sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga komunikasi antara pendidik. Sedangkan menurut Jama'ah dkk., (2024, hlm. 15), mendefinisikan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai sumber yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat yang dirancang untuk memperlancar proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal, sehingga pembelajarannya tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, melainkan dengan ini, pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para pendidik, seperti media visual, audio, maupun audio visual (Fadilah dkk., 2023, hlm. 4). Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai saluran, seperti audio, visual, atau audiovisual, dengan hal ini dapat menarik peserta didik (Subando, 2025, hlm. 88).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat berperan sebagai sumber tambahan yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mempermudah proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang maksimal, pembelajaran ini juga tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai jenis media.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran pasti memiliki ciri khas nya tersendiri, berikut ciri-ciri media pembelajaran secara umum (Ginting, 2025, hlm. 9), antara lain:

- 1) Media pembelajaran atau pendidikan secara fisik mengacu pada perangkat keras atau alat, serta berbagai benda yang dapat dirasakan oleh pendidik maupun peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran secara non-fisik lebih berkaitan dengan perangkat lunak atau pesan yang disampaikan melalui perangkat keras.
- 3) Media pembelajaran terletak pada aspek visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran berperan penting dalam membangun komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik,
- 6) Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dalam skala besar, seperti melalui televisi dan audio, maupun untuk keperluan pribadi, seperti modul pembelajaran.

Sedangkan menurut Nurhayati dkk., (2020, hlm. 41), menyebutkan

beberapa ciri-ciri media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dengan ciri fiksatif, media pembelajaran yang bersifat fiksatif memiliki kemampuan untuk merekam dan menyimpan objek dalam bentuk gambar, suara, atau video, sehingga objek tersebut dapat dipertahankan dalam bentuk yang tetap, contohnya gambar, rekaman audio, dan video, hal ini dilakukan supaya pembelajaran menjadi menarik.
- 2) Media pembelajaran dengan ciri manipulatif, media pembelajaran manipulatif memungkinkan objek untuk dimodifikasi atau diubah dalam waktu singkat, misalnya suatu proses yang awalnya memerlukan waktu lama dapat dipercepat dengan menggunakan teknik rekaman time lapse.
- 3) Media pembelajaran dengan ciri distributive, media pembelajaran yang bersifat distributive memiliki kemampuan untuk menyebarkan informasi kepada peserta didik di berbagai lokasi secara bersamaan.

Sementara itu, menurut Yuniarti dkk., (2023, hlm. 116), ciri-ciri media

pembelajaran yang mencakup dua aspek, yaitu fisik dan abstrak, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat berupa objek fisik yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indera manusia, seperti dokumen, alat, atau benda tertentu. Contohnya termasuk papan tulis, proyektor, atau computer.
- 2) Media pembelajaran juga mencakup elemen abstrak seperti perangkat lunak atau informasi yang disampaikan melalui perangkat keras. Contohnya software yang mendukung pembelajaran, aplikasi, atau konten digital.

Selanjutnya menurut (Hamid, 2022, hlm. 22), media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat diamati dari aspek fisik hingga perannya dalam proses komunikasi pendidikan tersebut sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyalurkan isi pelajaran.
- 2) Media pembelajaran memiliki komponen pesan instruksional yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran merupakan sarana untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik.
- 4) Media pembelajaran dirancang secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 5) Media pembelajaran dapat digunakan secara individual, kelompok kecil, maupun kelompok besar.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

Sedangkan menurut Hasan dkk. (2021, hlm. 29) memaparkan ciri-ciri media pembelajaran berdasarkan kemampuan atau karakteristik teknisnya, yang sering disebut sebagai ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki ciri fiksatif, yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Media pembelajaran memiliki ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian, atau proses dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran memiliki ciri distributif, yaitu kemampuan media untuk menjangkau audiens yang luas dalam satu waktu penyajian secara serempak.
- 4) Media pembelajaran memiliki ciri selektif, yaitu kemampuan media untuk memfokuskan perhatian pada objek tertentu dan mengabaikan objek lainnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, bahwa dapat disimpulkan bahwa ciri penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, yaitu media dapat membantu menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan lebih jelas, kemudian media pembelajaran dapat membantu untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar, media pembelajaran dapat berupa elemen visual, audio, atau bahkan kombinasi keduanya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, berikut jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis (Firmadani, 2020, hlm. 96), yaitu:

- 1) Media Visual
Media visual adalah jenis media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan, media ini dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu dalam penyampaian materi pelajaran. Media visual terbagi menjadi dua kategori yaitu: yang tidak dapat diproyeksikan (*non-*

projected visual) dan yang dapat diproyeksikan (*projected visual*).

2) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk suara yang dapat didengar, media ini mampu merangsang perhatian, perasaan, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Beberapa contoh media audio meliputi kaset suara dan program radio.

3) Media Audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi dari elemen audio dan visual

yang sering disebut sebagai media pandang-dengar, media audio visual memungkinkan penyampaian materi ajar kepada peserta didik supaya menjadi lebih efektif.

Sejalan dengan pendapat Silalahi dkk., (2025, hlm. 9), menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran, yaitu:

1) Media Visual

Media visual adalah sarana yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi, seperti gambar, grafik, dan tabel. Contoh dari media visual adalah gambar, ilustrasi yang menarik serta informastif, *flashcard* , poster, peta, diagram dan grafik.

2) Media Audio

Media audio menggunakan indera pendengaran sebagai alat penyampaian informasi, biasanya terkait dengan materi yang memerlukan penjelasan vocal atau narasi, beberapa contoh media audio adalah rekaman suara dan music yang mendukung pembelajaran.

3) Media Audio-visual

Media audio-visual menggabungkan elemen suara dan gambar untuk memberikan pengalaman lebih mendalam dan memperjelas materi pelajaran, contoh dari media ini meliputi video pembelajaran, film edukasi, dan animasi yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih menyenangkan.

4) Media Cetak

Media cetak merupakan sarana pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk tulisan, contoh media cetak termasuk buku teks, modul pelajaran, majalah, dan jurnal Pendidikan yang dapat dibaca secara langsung.

5) Media Interaktif

Media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan konten, memberikan kesempatan untuk eksplorasi, latihan, dan pelatihan, contoh media interaktif adalah simulasi computer dan permainan pembelajaran yang menarik.

6) Media berbasis Proyek

Media berbasis proyek melibatkan pengalaman praktis dalam proses pembelajaran, contohnya adalah kegiatan laboratorium, eksperimen,

atau proyek seni, seperti pembuatan kerajinan tangan yang melibatkan kreativitas pada peserta didik.

7) Media Digital/Elektronik

Media digital atau elektronik memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan perangkat elektronik, seperti computer dan internet, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan modern.

Sedangkan menurut , dkk., (2024, hlm. 99), menyebutkan

media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang dapat dibedakan dari jenis-jenis umum lainnya, antara lain:

1) Media Visual dan Auditori

Media visual dan auditori merupakan gaya belajar visual menekankan pentingnya penglihatan dalam proses pembelajaran, untuk mendukung media visual mencakup gambar, grafik, ilustrasi, slide, dan teks berwarna. Sedangkan media auditori lebih focus kepada pendengaran, dengan penggunaan media seperti video, rekaman suara, serta cerita yang menggabungkan suara dan irama.

2) Multimedia Interaktif

Media Interaktif adalah media yang memanfaatkan multimedia interaktif, peserta didik dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, misalnya, video documenter tentang peristiwa sejarah dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks dan latar belakang dari peristiwa tersebut, sehingga dapat menggambarkan daya ingat pada peserta didik proses pembelajaran.

3) Teknologi *Augmented Reality* (AR)

Media Teknologi *Augmented Reality* (AR) adalah media yang memanfaatkan perangkat seperti tablet atau smartphone, peserta didik dapat menghidupkan sesuatu hal disekitarnya seperti nyata, misalnya peserta didik dapat mengamati beberapa bangunan yang bersejarah.

4) Permainan atau *Game Edukatif*

Media permainan atau *game edukatif* merupakan media yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, contoh permainan game edukatif seperti kuis, simulasi, atau permainan papan yang dirancang

khusus untuk mengerjakan berbagai konsep materi yang sedang dipelajari, sehingga dapat mempermudah proses pemahaman makna bacaan, selain itu, metode ini mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar visual, sekaligus menceptakan belajar peserta didik.

Selanjutnya menurut menurut Fitriani & Maulana (2021, hlm. 28), menyebutkan beberapa ciri-ciri media pembelajaran berdasarkan klasifikasinya, antara lain:

- 1) Auditorial: Media dengan ciri ini mengandalkan kemampuan suara atau pesan verbal, seperti radio, rekaman audio, atau podcast. Ciri ini sangat bergantung pada indera pendengaran peserta didik untuk menangkap informasi.
- 2) Visual: Media dengan ciri visual menekankan pada indera penglihatan. Ciri ini dapat dibagi lagi menjadi visual diam (seperti foto, diagram, grafik) dan visual gerak (seperti film bisu).
- 3) Audio-Visual: Media dengan ciri ini menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, seperti film bersuara atau video pembelajaran. Kombinasi ini mampu menyajikan pesan yang lebih lengkap dan realistis.
- 4) Serbaneka: Media dengan ciri ini mencakup media yang tidak dapat sepenuhnya dikategorikan ke dalam ketiga ciri di atas, karena bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti papan tulis, buku teks, atau media realita.

Sementara itu, menurut Rachmawati dkk. (2023, hlm. 102), ciri-ciri media pembelajaran ditinjau dari sudut pandang penggunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Fleksibilitas (Keluwes): Media pembelajaran yang baik memiliki sifat fleksibel, artinya dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, dan untuk berbagai gaya belajar peserta didik, baik secara mandiri maupun kelompok, di dalam maupun di luar kelas.
- 2) Kemampuan Memotivasi: Media pembelajaran yang efektif memiliki ciri mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, misalnya melalui penyajian yang menarik, interaktif, atau relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Kemampuan Memberi Umpan Balik: Media pembelajaran modern, terutama yang berbasis teknologi, memiliki ciri interaktivitas yang memungkinkan adanya umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka secara instan.
- 4) Kemampuan Mengatasi Keterbatasan Ruang dan Waktu: Media pembelajaran mampu menyajikan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar, terlalu kecil, atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Berikut jenis media, baik visual, audio, audiovisual, dan masih banyak lagi. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media visual yang mampu mengandalkan indera penglihatan, salah satu diantaranya ialah media *flashcard*.

5. Media *Flashcard*

a. Pengertian media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah alat pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran sekitar 25x30 cm, gambar-gambar pada kartu ini dapat secara manual dengan menggunakan foto asli atau diambil dari gambar dan foto yang telah ada, kemudian di tempelkan pada lembaran *flashcard* (Andestri, 2024, hlm. 1). Sedangkan menurut Innanurriyah dkk., (2025, hlm. 590), menjelaskan bahwa media *flashcard* bisa diartikan sebagai media berupa kartu kecil yang memuat ilustrasi, teks, atau simbol yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang terkait dengan ilustrasi tersebut. Definisi tersebut di perkuat oleh Fuji dkk., (2023, hlm. 119), yang mendefinisikan bahwa media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif dan memiliki dua sisi, satu sisi menampilkan gambar, teks, atau simbol, sementara sisi lainnya berisi dengan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu peserta didik dalam mengingat atau mengaitkan informasi dengan gambar yang pada kartu tersebut.

Sejalan dengan pendapat Nafisa dkk., (2025, hlm. 2), mengatakan bahwa media *flashcard* adalah salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan kartu belajar yang terdiri dari gambar, teks, atau simbol, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan menghubungkan informasi yang terdapat pada kartu yang sudah disiapkan. Menurut Kalsum dkk., (2023, hlm. 205), mengemukakan bahwa media *flashcard* merupakan alat pembelajaran visual yang menyajikan gagasan, pendapat, atau ide dalam bentuk yang dilengkapi dengan ilustrasi. Media *flashcard* umumnya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasi antara keduanya, dan sering dimanfaatkan untuk memperkaya kosakata dalam pembelajaran bahasa, baik itu bahasa umum maupun bahasa asing (Musyada dkk., 2021, 91).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan alat pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25x30 cm, setiap *flashcard* memiliki dua sisi, satu sisi menampilkan gambar atau teks. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam mengembangkan daya ingat dan memudahkan peserta didik mengaitkan informasi yang terdapat pada kartu

b. Karakteristik media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki karakteristik tersendiri dari media lain, berikut beberapa karakteristik media *flashcard* menurut (Ulfa, 2020, hlm. 39), sebagai berikut:

- 1) Media dengan menggunakan alat pembelajaran yang menarik, seperti gambar berwarna cerah, bentuk yang tidak biasa, atau desain yang kreatif.
- 2) Setiap kartu memiliki dua sisi depan dan belakang, dimana satu sisi dapat berisi pertanyaan, gambar, atau informasi, sementara sisi lainnya memuat jawaban atau penjelasan yang telah disampaikan oleh pendidik.
- 3) Pada sisi depan terdapat gambar atau simbol, sementara sisi belakang menyajikan definisi, penjelasan gambar atau simbol, sementara sisi belakang menyajikan gambar, jawaban, atau uraian yang relevan.
- 4) Media *flashcard* sangat mudah untuk dibuat dan cukup sederhana dalam penggunaannya, hanya perlu ditampilkan satu persatu kepada peserta didik.

Sedangkan menurut (Prameswari, 2021, hlm. 27), Media *flashcard* memiliki karakteristik tersendiri dari media lain. Berikut beberapa karakteristik media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang praktis dan fleksibel, mudah dibawa dan digunakan di berbagai situasi belajar.
- 2) Setiap kartu menyajikan informasi yang spesifik dan terfokus pada satu topik atau sub-topik tertentu.
- 3) Dapat digunakan untuk berbagai metode permainan (games) yang membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu merangsang daya ingat (memori) visual peserta didik melalui pengulangan penyajian gambar atau kata.
- 5) Cocok digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok kecil.

Selanjutnya media *flashcard* memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah karakteristik media *flashcard* menurut (Haryanto, 2022, hlm. 54), antara lain:

- 1) Menggunakan elemen visual yang dominan, seperti ilustrasi, foto, atau ikon, untuk memudahkan pemahaman konsep abstrak.
- 2) Bersifat mandiri (self-contained), di mana semua informasi yang diperlukan untuk mempelajari suatu topik terdapat pada kartu tersebut.
- 3) Memiliki ukuran yang standar dan seragam, sehingga mudah untuk disusun, diurutkan, dan disimpan.
- 4) Dapat dikombinasikan dengan media lain atau teknologi, seperti dipindai (scan) untuk mengakses video penjelasan atau kuis

interaktif.

- 5) Mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, misalnya dengan menebak gambar atau menjawab pertanyaan sebelum melihat sisi sebaliknya.
- 6) Desainnya berfokus pada pesan inti, tanpa hiasan yang berlebihan agar tidak mengganggu konsentrasi pada materi utama.

Media *flashcard* memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah

karakteristik media *flashcard* menurut (Ginting, 2025, hlm. 16), antara lain:

- 1) Dapat menyajikan huruf dengan ukuran besar, tulisan yang dipakai bisa dibuat dalam ukuran yang besar agar mudah dibaca oleh semua murid, termasuk mereka yang duduk dibelakang.
- 2) Memiliki warna-warna mencolok di latar belakang yang sederhana, desain kartu atau media dibuat dengan latar belakang yang tidak terlalu rumit, tetapi dengan menggunakan warna-warna cerah untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka fokus pada materi yang disampaikan.
- 3) Dapat memastikan kontras yang jelas antara teks dan latar belakang, teks dan latar belakang perlu memiliki perbedaan warna yang mencolok, seperti hitam pada latar putih atau sebaliknya.
- 4) Dapat mengintegrasikan tulisan atau gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dibahas pada saat pembelajaran.
- 5) Kartu ini dapat dirancang dengan proporsional, ukuran dan penempatan elemen pada kartu disetel supaya terlihat seimbang dan menarik.
- 6) Ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang atau jumlah peserta didik, media atau kartu pembelajaran ini memiliki fleksibilitas ukuran yang dibuat.

Adapun menurut Bangun, (2024, hlm. 12), menyebutkan bahwa media *flashcard* memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- 1) *Flashcard* dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar yang sangat efektif, sehingga mampu memahami dan menghafal materi dengan lebih cepat dan menyenangkan pada saat pembelajaran.
- 2) Kartu nya memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang, karena dapat memudahkan dalam sesi tanya jawab atau latihan mandiri, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan efektif,
- 3) Sisi belakang berisi definisi, penjelasan gambar, jawaban, atau uraian, memuat informasi penting seperti arti dari gambar, jawaban pertanyaan, atau ringkasan materi yang berkaitan dengan sisi depannya.
- 4) Desainnya sederhana dan mudah untuk dibuat, sehingga mudah untuk dibuat oleh pendidik atau peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan beberapa penjelasan menurut pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki karakteristik sebagai alat bantu belajar yang praktis, sederhana, dan menarik. *Flashcard* menyajikan informasi dalam bentuk visual dan teks yang ringkas, menjadikannya sangat efektif. Selain

itu, *flashcard* juga bersifat interaktif dan mudah digunakan dalam berbagai kegiatan belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok.

c. Kelebihan media *flashcard*

Media *flashcard* ini memiliki kelebihan, berikut menurut Ginting, (2025, hlm. 17), menyebutkan beberapa kelebihan media *flashcard* , antara lain:

- a) *Flashcard* sangat dibawa karena ukurannya yang kecil, kemudian alatnya dapat disimpan ke dalam tas atau saku.
- b) Dari segi pembuatan dan penggunaan, *flashcard* sangat praktis, sehingga pendidik tidak perlu memiliki keterampilan khusus untuk memanfaatkannya dan cara menggunakannya.
- c) *Flashcard* di rancang untuk menyajikan pesan-pesan singkat di setiap kartu, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Maeswaty dkk., (2023, hlm. 13), mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan, diataranya:

- a) *Flashcard* sangat praktis dalam pembuatan maupun penggunaanya, sehingga pendidik tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakan alat ini, dan media ini tidak memerlukan sumber listrik.
- b) Penggunaan *flashcard* dapat disamakan dengan permainan, seperti peserta didik dapat berlomba untuk mencari benda atau nama tertentu dari kumpulan *flashcard* yang disusun secara acak.
- c) *Flashcard* sangat mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil, dan bisa dimasukkan kedalam saku atau tas kecil.
- d) Informasi yang disajikan dalam *flashcard* mudah diingat, karena setiap kartu hanya menampilkan pesan-pesan singkat, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi.

Berikut adalah kelebihan media *flashcard* Rahmani dkk., (2024, hlm. 23), antara lain:

- a) Ukuran *flashcard* sangat kecil dan praktis untuk dibawa kemana-mana.
- b) Dengan desain yang menarik, media *flashcard* dapat membantu peserta didik lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.
- c) Proses pembuatan *flashcard* yang sederhana memungkinkan peserta didik untuk berkreasi dan dapat membuatnya sendiri sesuai dengan imajinasi.
- d) *Flashcard* bisa digunakan untuk menguji keterampilan membaca aksara madura, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.
- e) Dalam penggunaan media *flashcard* , tidak diperlukan keterampilan khusus, sehingga semua pendidik dapat menggunakannya meskipun tidak semua dari mereka menguasai teknologi.

Selanjutnya media *flashcard* ini memiliki kelebihan. Berikut menurut Suryani (2022, hlm. 55), menyebutkan beberapa kelebihan media *flashcard* ,

antara lain:

- a) Media *flashcard* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
 - b) Biaya produksi yang relatif murah dan bahan-bahannya mudah didapat, sehingga pendidik dapat membuatnya sendiri tanpa mengeluarkan banyak biaya.
 - c) *Flashcard* dapat merangsang aktivitas diskusi kelompok karena peserta didik dapat saling bertukar kartu dan mendiskusikan gambar atau kata yang tertera.
 - d) Penggunaan *flashcard* dapat membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar visual untuk lebih mudah menangkap materi pelajaran.
- Sejalan dengan pendapat Firmansyah & Hidayat (2021, hlm. 102),

mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan, di antaranya:

- a) *Flashcard* dapat digunakan untuk berbagai tingkat usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dengan menyesuaikan konten dan kompleksitas materinya.
- b) Media ini sangat efektif untuk penguasaan kosakata (*vocabulary*) dalam pembelajaran bahasa karena gambar dan kata dapat disajikan secara bersamaan.
- c) *Flashcard* memungkinkan pembelajaran mandiri (*self-learning*), di mana peserta didik dapat belajar secara individual dengan kecepatan mereka sendiri.
- d) Kemudahan dalam penyimpanan dan pengorganisasian, karena *flashcard* dapat diurutkan berdasarkan topik, tingkat kesulitan, atau kategori tertentu.
- e) *Flashcard* dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang (*long-term memory*) melalui metode pengulangan (*repetition*) yang menyenangkan.

Berdasarkan kelebihan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan yang sangat bermanfaat bagi kita, salah satunya adalah kemudahan penggunaanya, yang membuatnya praktis dan efektif untuk membantu peserta didik mengingat informasi penting, seperti kosakata, rumus, atau konsep dasar. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat daya ingat, dan mempercepat keterampilan membaca permulaan.

d. Kekurangan media *flashcard*

Berikut kekurangan media *flashcard* menurut Rahmani dkk., (2024, hlm. 24), mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Media ini memiliki keterbatasan dalam jangkauan, sehingga pendidik harus cerdik dalam mengatur posisi duduk peserta didik di kelas..

- b) Media ini bersifat visual, yang berarti hanya dapat diakses melalui indera penglihatan.

Berikut beberapa kekurangan media *flashcard* yang dapat kita cermati kembali (Ginting, 2025, hlm. 17), antara lain:

- a) Pemahaman terhadap materi dapat menjadi kurang mendalam, karena media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan, hal ini tidak cukup untuk melibatkan seluruh aspek kepribadian.
- b) Tanpa adanya elemen permainan, penggunaan media ini dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat.
- c) Ukurannya sangat kecil, sehingga bisa menjadi kendala dalam penggunaannya, takutnya ada peserta didik yang kesulitan pada kartunya.

Sedangkan menurut Maeswaty dkk., (2023, hlm. 13), menjelaskan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan, sebagai berikut:

- a) Gambar hanya bergantung pada persepsi visual semata, jadi hanya mengandalkan gambar saja.
- b) Gambar yang menampilkan objek yang terlalu rumit, sehingga kurang efektif untuk tujuan pembelajaran.
- c) Ukurannya yang terbatas, sehingga menjadikannya kurang sesuai untuk digunakan dalam kelompok besar.

Sementara itu, kekurangan media *flashcard* menurut Hasanah (2021, hlm. 56), mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Media ini hanya menampilkan informasi secara singkat, sehingga kurang cocok untuk menyampaikan konsep yang kompleks atau prosedural.
- b) Proses pembuatan dan persiapan kartu yang memadai membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit.
- c) Jika tidak dirancang dengan menarik, *flashcard* dapat dengan cepat membuat peserta didik bosan karena sifatnya yang monoton.

Berikut beberapa kekurangan media *flashcard* yang dapat kita cermati kembali (Firmansyah, 2022, hlm. 103), antara lain:

- a) Media *flashcard* cenderung mendorong pembelajaran hafalan (rote learning) dan kurang merangsang kemampuan berpikir kritis atau analitis peserta didik.
- b) Mudah rusak atau hilang jika tidak disimpan dengan baik, mengingat media ini terbuat dari kertas atau bahan yang tipis.
- c) Penggunaannya yang bersifat individual atau berpasangan menyulitkan pendidik untuk memastikan seluruh peserta didik dalam kelas besar terlibat secara aktif dan merata.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, bahwa dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan yang harus kita cermati kembali, salah satunya adalah terbatasnya informasi yang dapat disampaikan, mengingat

ruang pada kartu yang sangat terbatas, selain itu jika tidak dirancang dengan baik, media *flashcard* bisa menjadi membosankan atau kurang menarik bagi peserta didik. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan desain *flashcard* secara kreatif serta meneneuakannya dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas.

e. Langkah-langkah media *Flashcard*

Penggunaan media *flashcard* memiliki langkah-langkah, Berikut adalah langkah-langkahnya (Avipa dkk., 2023, hlm. 366), sebagai berikut:

- 1) Permainan kartu ini dapat dimainkan oleh dua peserta didik.
- 2) Salah satu peserta didik mengambil sebuah kartu, kemudian lawan memberikan petunjuk tentang gambar oleh peserta didik.
- 3) Setelah berhasil menebak, peserta didik diminta untuk menjelaskan informasi yang terdapat dibalik gambar tanpa melihat kartu, kemudian peserta didik harus menjawab dengan lantang.
- 4) Jika jawaban yang diberikan salah, letakan *flashcard* tersebut di bawah tumpukan untuk ditinjau kembali di sesi belajar berikutnya, namun jika jawaban benar, tempatkan kartu pada tumpukan terpisah.
- 5) Selanjutnya, ambil kartu berikutnya dan terus lakukan tebak menebak hingga mendapatkan jawaban yang tepat.

Sejalan dengan pendapat Salsabila dkk., (2024, hlm. 10825), menyebutkan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a) Menentukan topik pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar menggunakan media *flashcard* .
 - b) Menjelaskan cara belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain menggunakan *flashcard* , sehingga anak menjadi semangat dalam belajar menganal huruf dan kata.
 - c) Membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil untuk bermain *flashcard* .
 - d) Memberikan waktu bagi peserta didik untuk berdiskusi sebagai persiapan sebelum memulai kegiatan.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Proses pembelajaran dengan media *flashcard* dilakukan oleh peserta didik
 - b) Peserta didik diminta oleh pendidik untuk menyebutkan nama-nama setiap huruf sesuai materi yang di pelajari.
 - c) Pendidik membiarkan peserta didik bekerja dalam kelompok dengan menggunakan *flashcard* yang telah disediakan.
- 3) Penutupan
 - a) Mengadakan diskusi mengenai materi yang telah dipelajari

- menggunakan media visual berupa *flashcard* .
- b) Menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c) Mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan hasil kerja kelompok yang menggunakan *flashcard* .
- d) Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Sedangkan menurut Musyadad dkk., (2020, hlm. 92), mengemukakan beberapa langkah-langkah dalam penggunaan media *flashcard* , diantaranya:

- 1) Pegang kartu yang telah disusun hingga setinggi dada dan hadapkan ke arah peserta didik.
- 2) Ambil kartu satu persatu setelah pendidik selesai menjelaskan materi di depan kelas.
- 3) Serahkan kartu-kartu yang telah dijelaskan kepada peserta didik yang duduk dekat dengan pendidik, ajak peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, kemudian teruskan kepada peserta didik lainnya sampai semua peserta didik mendapat bagian.
- 4) Jika kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan, letakan kartu-kartu tersebut dalam kotak secara acak tanpa perlu disusun, kemudian siapkan beberapa peserta didik yang akan berlomba, misalnya tiga orang yang berdiri sejajar.

Penggunaan media *flashcard* memiliki langkah-langkah. Berikut adalah langkah-langkahnya (Pratiwi & Nugroho, 2022, hlm. 55), sebagai berikut:

- 1) Guru memperkenalkan kosakata baru atau konsep kepada siswa dengan menunjukkan gambar pada *flashcard* .
- 2) Guru membacakan kata atau informasi di balik kartu dengan artikulasi yang jelas, lalu siswa menirukan.
- 3) *Flashcard* dikocok dan ditunjukkan satu per satu kepada siswa secara acak.
- 4) Siswa diminta untuk menyebutkan nama gambar atau informasi dari kartu yang muncul paling cepat.
- 5) Siswa yang paling banyak menjawab dengan benar mendapatkan apresiasi atau poin.
- 6) Di akhir sesi, guru mengulang kembali kartu-kartu yang sulit diingat oleh siswa untuk memperkuat pemahaman.

Sejalan dengan pendapat Hidayatullah dkk. (2021, hlm. 102), menyebutkan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Tahap Orientasi: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari menggunakan *flashcard* .
- 2) Tahap Eksplorasi: Guru membagikan *flashcard* kepada setiap siswa atau kelompok. Siswa mengamati gambar dan teks yang terdapat pada kartu.
- 3) Tahap Kuis Cepat: Guru memberikan pertanyaan terkait kartu, dan siswa berlomba untuk menemukan kartu yang tepat dari tumpukan yang tersedia.

- 4) Tahap Aplikasi: Siswa diminta untuk membuat kalimat atau cerita sederhana berdasarkan kartu yang mereka pegang.
- 5) Tahap Refleksi: Guru dan siswa bersama-sama membahas materi yang telah dipelajari serta mengevaluasi kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran secara umum terbagi ke dalam tiga tahapan utama. Pertama, tahap persiapan yang meliputi pemilihan topik, perumusan tujuan, dan pengelompokan peserta didik. Kedua, tahap pelaksanaan yang bersifat interaktif, di mana peserta didik diajak untuk mengamati, menebak, menyebutkan, atau bahkan berlomba mencari kartu sebagai bentuk penguatan pemahaman. Ketiga, tahap evaluasi dan refleksi yang dilakukan di akhir kegiatan untuk membahas materi, menyimpulkan pembelajaran, serta menindaklanjuti kartu-kartu yang belum dikuasai peserta didik.

6. Pemahaman Konsep

a) Pengertian Pemahaman Konsep

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Menurut Erham (2019, hlm. 3) peserta didik, menunjukkan pemahaman ketika mereka mampu mengingat, menjelaskan, atau memberikan penjelasan lebih mendalam tentang apa yang telah mereka pelajari dalam bahasa mereka sendiri. Konsep adalah suatu unit dasar yang terbentuk melalui skema pengetahuan, yaitu pola koneksi yang mengelompokkan item ke dalam kelompok (Radiusman, 2020, hlm. 3). Pengertian pemahaman konsep disampaikan oleh Radiusman, (2020, hlm. 4) yang merupakan suatu pemahaman yang dibangun dengan menggunakan pengetahuan atau contoh faktual untuk memahami keterkaitan antara konsep. Demikian peserta didik dapat mengungkapkan kembali konsep dengan cara yang membuatnya lebih mudah untuk dipahami dan digunakan.

Pemahaman konsep juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik mampu mengartikulasikan atau memperjelas suatu konsep yang telah peserta didik pelajari dengan menggunakan bahasa sendiri, bukan hanya sekedar menghafal (Kusmawati & Ginanjar S, 2016, hlm. 266). Selanjutnya pengertian pemahaman konsep juga disampaikan oleh Sulistiowati Ning (2019,

hlm. 26) yang mengatakan bahwa pemahaman mengharuskan peserta didik mampu menjelaskan konsep menggunakan bahasa sendiri, membedakan konsep, memberikan contoh konsep, dan menarik kesimpulan tentang konsep tanpa menggunakan gambar atau simbol tertentu.

Menurut Susanto (2013, hlm. 8) pemahaman konsep diartikan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, ataur sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, ataur yang ia rasakan berupa hasil penelitian ataur observasi langsung yang peserta didik lakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk mengartikulasi suatu konsep menggunakan bahasa sendiri, mampu membedakan, menyebutkan contoh dan bukan contoh, dan peserta didik mampu menarik kesimpulan suatu konsep tersebut.

b) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Pelaksanaan proses pembejaraan merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan faktor-faktor yang mempengaruhinya agar dapat terpenuhi. Safitri dkk., (2021, hlm. 53), pemahaman konsep dipengaruhi oleh 3 faktor, sebagai berikut:

1. Pendekatan atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran

Peserta didik yang memiliki kesungguhan dalam belajar maka dalam aktivitas belajarnya akan mencerminkan sikap keseriusan dalam belajar. Peningkatan pretasi belajar peserta didik sangat bergantung pada partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik diharapkan meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Tingkatan prestasi belajar meningkat seiring dengan sejuahnya pemahaman dan penguasaan materi (Hamzah & Mahmudah, 2012, hlm. 2).

2. Minat belajar

Pemahaman peserta didik sangat dipengaruhi oleh tingkat semangatnya dalam belajar (Mauliddina & Sari, 2022, hlm. 336). Peserta didik akan kesulitan memahami materi pelajaran apabila tidak berminat mempelajarinya. Oleh karena itu, komponen kunci dari pembelajaran adalah minat terhadap apa yang dipelajari.

3. Kemampuan kognitif peserta didik

Tingkatan ranah kognitif memahami diterapkan dalam pemahaman konsep yaitu memberikan contoh, menyajikan konsep, mengaitkan berbagai konsep dan mengembangkan konsep. Kemampuan kognitif pada peserta didik merupakan hal yang sangat penting untuk mengetahui seseorang dalam kemajuannya berpikir dan mampu menilai diri serta lingkungannya (Riyatuljannah & Suyadi, 2020, hlm. 51).

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep juga dijelaskan oleh Fatimah (2017, hlm. 59) faktor-faktor tersebut meliputi yaitu faktor internal dan eksternal, yang dirincikanya sebagai berikut:

- 1) Faktor internal: Karakter peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, pengelolaan materi pembelajaran, eksplorasi hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar merupakan contoh unsur internal.
- 2) Faktor eksternal: Lingkungan sekolah, guru, teman, dan model pembelajaran yang digunakan guru.

Sedangkan menurut Uula (2021, hlm. 908) mengatakan terdapat 3 faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep diantaranya faktor *raw input*, faktor *environmental input*, dan faktor *instrumental input* sebagai berikut:

- 1) Faktor *raw input* yang meliputi fokus belajar peserta didik dan kondisi psikologis.
- 2) Faktor *environmental input* yang meliputi kondisi lingkungan alam dan sosial ketika belajar.
- 3) Faktor *instrumental input* yang meliputi sarana dan prasarana pembelajaran.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran dilatarbelakangi oleh beberapa faktor (Nugroho, 2020, hlm. 43), antara lain:

- a) Faktor internal, meliputi karakteristik peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar.
- b) Faktor eksternal, terdiri dari sekolah, guru, teman, dan model pembelajaran yang digunakan guru.

Selain dari dua komponen faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep, menurut Syamsinar (2019, hlm. 27) terdapat juga pemahaman konsep yang dipengaruhi dari perspektif psikologis yaitu :

- 1) Rendahnya pemahaman konsep peserta didik membuat penyampaian materi yang disampaikan tidak berdampak apa pun.
- 2) Pembagian soal-soal yang diberikan oleh pendidik tidak memiliki peranan yang penting karena dari sudut pandang peserta didik hanya memerlukan jawaban nyata dari pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa baik faktor internal maupun faktor eksternal mempengaruhi

seberapa baik suatu gagasan dipahami. Karakteristik peserta didik, aktivitas belajar, kemampuan kognitif, dan motivasi dalam belajar merupakan contoh faktor internal. Sedangkan lingkungan alam dan sosial tempat peserta didik belajar, serta pengajar, teman, sumber belajar, dan sarana prasarana merupakan contoh faktor eksternal.

c) Indikator Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman konsep memiliki indikator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator pemahaman konsep dapat disampaikan oleh beberapa pendapat yaitu oleh Gultom (2022, hlm. 12) yang mengatakan bahwa dibagi menjadi beberapa indikator pemahaman konsep sebagai berikut:

1. Menyatakan ulang konsep fungsi
2. Mengelompokkan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu
3. Membuat contoh dari suatu fungsi
4. Membuat bukan contoh fungsi
5. Menyajikan fungsi dalam berbagai bentuk representasi
6. Menyelesaikan soal dengan menggunakan konsep fungsi
7. Pemecahan masalah dengan menerapkan konsep fungsi

Indikator kemampuan pemahaman konsep juga dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep pada peserta didik. Adapun indikator dari kemampuan pemahaman konsep menurut pendapat lain yaitu oleh Putri (2020, hlm. 2051) yang mengatakan indikator kemampuan pemahaman konsep terdapat beberapa indikator diantaranya sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik untuk menyatakan ulang konsep
2. Kemampuan peserta didik dalam melakukan klarifikasi dari objek berdasarkan sifat tertentu
3. Kemampuan peserta didik untuk memberikan contoh dan bukan contoh konsep
4. Kemampuan peserta didik menuliskan konsep dalam berbagai representasi
5. Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan adanya syarat perlu serta syarat cukup pada suatu konsep
6. Kemampuan peserta didik menggunakan serta memilih prosedur tertentu
7. Kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan konsep.

Peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik, apabila peserta didik mampu menunjukkan indikator-indikator pemahaman konsep dalam suatu tes. Menurut pendapat lain mengenai indikator pemahaman konsep dibagi menjadi beberapa indikator yang disampaikan oleh Praja dkk (2021, hlm 14) yaitu:

1. Mengidentifikasi konsep secara verbal dan tulisan
2. Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh
3. Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu konsep
4. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya
5. Mengenal berbagai cara agar suatu konsep dapat ditafsirkan dan dipahami.
6. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.

Pemahaman konsep yang baik yaitu jika peserta didik mampu menunjukkan indikator-indikator pemahaman konsep dalam suatu tes. Menurut pendapat lain mengenai indikator pemahaman konsep dibagi menjadi beberapa indikator yang disampaikan oleh Nugraha dkk. (2020, hlm. 78) yaitu:

- 1) Mengklasifikasikan objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- 2) Mendemonstrasikan pemahaman konsep dengan memberikan contoh nyata.
- 3) Mengembangkan prosedur atau operasi tertentu dari suatu konsep.
- 4) Mengaplikasikan konsep dalam konteks pemecahan masalah sehari-hari.
- 5) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 6) Menggeneralisasi konsep untuk kasus yang lebih luas.

Sedangkan menurut Susanto (2021, hlm. 45) Kemampuan pemahaman konsep memiliki indikator untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Menerjemahkan konsep secara verbal maupun tertulis.
- 2) Menginterpretasikan makna dari suatu konsep.
- 3) Membedakan contoh dan non-contoh dari suatu konsep.
- 4) Menggunakan konsep dalam berbagai situasi.
- 5) Mengekstrapolasi konsep untuk memperluas makna.
- 6) Menganalisis hubungan antar konsep.
- 7) Mengkombinasikan konsep untuk membentuk pemahaman baru.

Tabel 2.2 Indikator Pemahaman Konsep IPAS

No	Indikator	Penjelasan
1	Menyatakan Ulang Konsep	Kemampuan peserta didik untuk menyatakan ulang suatu konsep IPAS (misalnya konsep ekosistem, gaya, atau daur hidup) dengan kata-kata atau cara sendiri, baik secara lisan maupun tulisan.
2	Mengklasifikasikan Objek	Kemampuan peserta didik dalam mengelompokkan objek-objek IPAS berdasarkan sifat-sifat atau karakteristik

		tertentu (contoh: mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya, atau mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya).
3	Memberi Contoh dan Bukan Contoh	Kemampuan peserta didik untuk memberikan contoh konkret yang sesuai dengan konsep IPAS (contoh: contoh makhluk hidup) dan bukan contoh yang tidak sesuai (contoh: benda mati) dari suatu materi.
4	Menyajikan Konsep dalam Berbagai Bentuk Representasi	Kemampuan peserta didik untuk menyajikan konsep IPAS dalam berbagai bentuk representasi, seperti diagram, gambar, tabel, grafik, peta konsep, atau laporan sederhana.
5	Mengembangkan Syarat Perlu dan Cukup	Kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi kondisi atau syarat yang menentukan suatu konsep IPAS dapat terjadi (contoh: syarat terjadinya fotosintesis adalah adanya cahaya matahari, air, dan klorofil).
6	Menggunakan dan Memilih Prosedur	Kemampuan peserta didik untuk menggunakan, memilih, serta memanfaatkan prosedur atau langkah-langkah tertentu secara tepat dalam melakukan pengamatan, percobaan, atau penyelidikan IPAS.
7	Mengaplikasikan Konsep	Kemampuan peserta didik untuk menerapkan konsep IPAS yang telah dipahami dalam memecahkan masalah sehari-hari atau menjelaskan fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar.

Berdasarkan Table 2.2 di atas yang menunjukkan bahwa indikator pemahaman konsep mencakup: (1) menyatakan ulang konsep; (2) mengklasifikasi objek sesuai dengan sifat sebagai konsepnya; (3) memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep; (4) menyajikan konsep dalam berbagai representasi; (5)

mengembangkan syarat perlu serta cukup pada suatu konsep; (6) menggunakan serta memilih prosedur tertentu; (7) mengaplikasikan konsep. Keseluruhan indikator ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPAS tidak hanya sebatas menghafal teori, melainkan kemampuan peserta didik dalam menginterpretasi, mengklasifikasi, merepresentasi, dan mengaplikasikan konsep ke dalam berbagai situasi nyata, baik yang berkaitan dengan fenomena alam maupun sosial. Dengan tercapainya indikator-indikator tersebut, peserta didik dianggap memiliki pemahaman konsep IPAS yang baik, yang pada akhirnya akan mendukung kemampuan mereka dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memahami keterkaitan antara alam dan kehidupan sosial secara lebih holistik.

B. Penelitian-penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan oleh Siska Puspitasari (2019) dalam penelitian berjudul “Model *Picture and picture* Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 2 Tanggulanom” menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari pra-siklus sebesar 23% menjadi 85% pada siklus II, dengan rata-rata nilai meningkat dari 65,15 menjadi 81,69. Peningkatan ini membuktikan bahwa model *Picture and picture* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus air.

Umami Kalsum Harahap, Mariam Nasution, dan Dina Khairiah (2025) dalam penelitian berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Picture and picture* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD” menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa secara bertahap dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertemuan 1, ketuntasan siswa mencapai 42,85% dengan rata-rata nilai 65,71, kemudian meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 85,71% dengan rata-rata nilai 89,28. Hal ini membuktikan bahwa model *Picture and picture* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa secara signifikan.

Penelitian oleh Ayu Permata Shiddiq dan Laili Rahmi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and picture* terhadap Hasil Belajar Materi

Ekosistem Siswa Sekolah Dasar” (2025) menggunakan metode kuantitatif quasi-experiment (non-equivalent control group design). Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, yang mengindikasikan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 85,28 lebih tinggi dibanding kelas kontrol, membuktikan efektivitas model *Picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi ekosistem.

Berdasarkan penelitian Lestari, Ayu dkk (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and picture* Berbantuan Flash Card Terhadap Pemahaman Konsep Rantai Makanan Siswa SDN 2 Sukorejo”, yang menggunakan metode eksperimen kuasi (non-equivalent control group design), ditemukan bahwa model tersebut berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 48,41 menjadi 78,95. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan flash card sebagai media pendukung dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif.

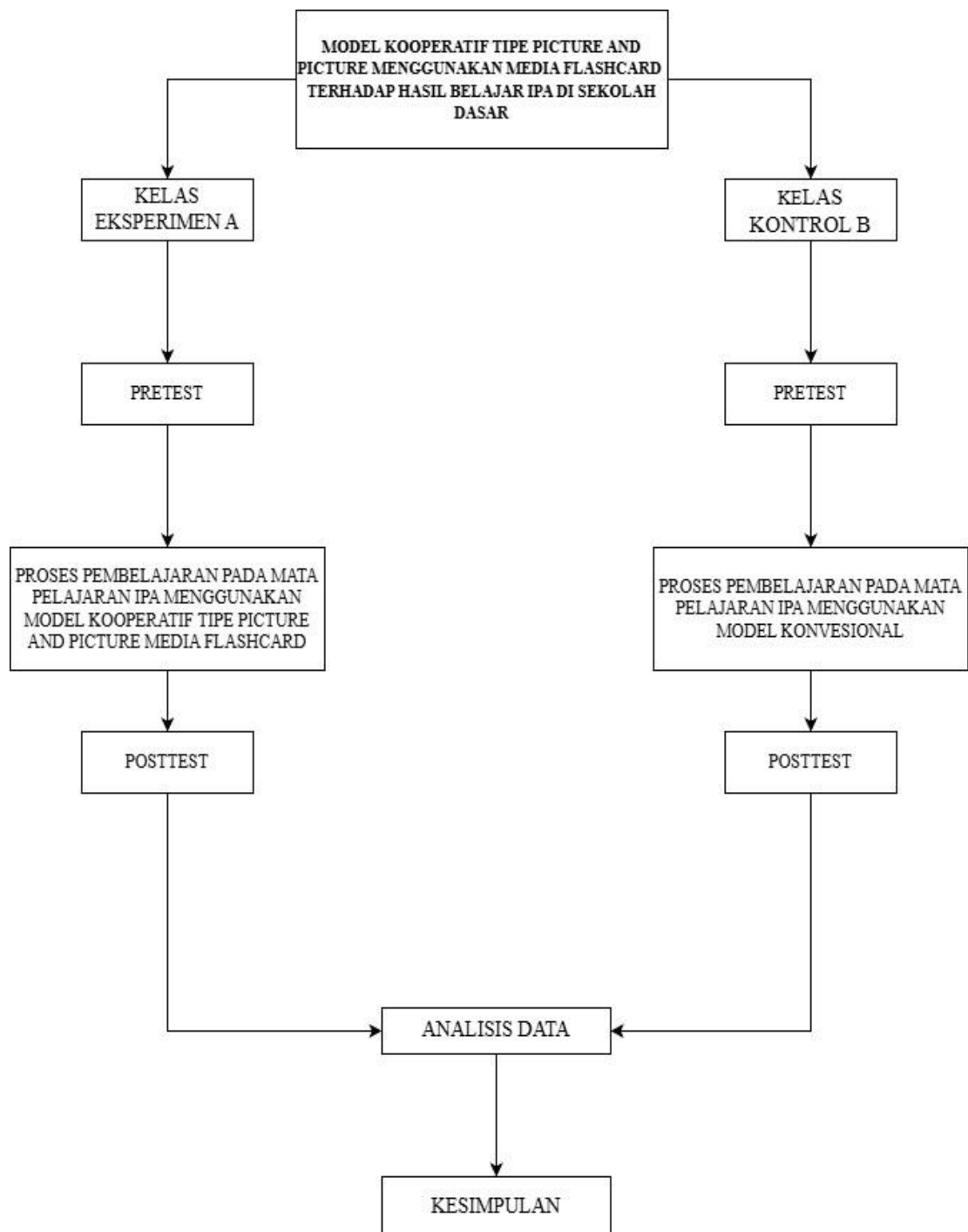
Aningsih dan Siti Sarah Agustina dalam kajian literatur berjudul “Model *Picture and picture* sebagai Solusi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Sekolah Dasar” (2023) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and picture* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di tingkat sekolah dasar. Melalui analisis komparatif berbagai jurnal, ditemukan bahwa model ini mampu meningkatkan keaktifan siswa, suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan pemahaman konsep secara visual, khususnya pada materi siklus air yang membutuhkan pemahaman proses berurutan.

Dari kelima penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and picture* secara konsisten terbukti meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar, baik digunakan secara mandiri dengan bantuan media seperti *flashcard*. Peningkatan signifikan terlihat pada berbagai indikator pemahaman, seperti interpretasi, klasifikasi, inferensi, dan penjelasan, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 85% atau lebih pada beberapa penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi antara model

kooperatif dan media *flashcard* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019, hlm. 95), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pada penelitian ini, variable yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model Kooperatif Tipe *Picture and picture* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran biasa. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Suharsimi Arikunto dan C. M. Subandi (2010, hlm. 50), asumsi adalah anggapan dasar yang digunakan oleh peneliti dalam suatu penelitian. Asumsi dasar penelitian ini adalah dengan menggunakan model Kooperatif Tipe

Picture and picture pemahaman konsep siswa di sekolah dasar meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran Konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh antara kemampuan pemahaman konsep pembelajaran IPAS yang menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *Flashcard* dengan model Konvensional terhadap peserta didik.

H₁ : Terdapat pengaruh antara kemampuan pemahaman konsep pembelajaran IPAS yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Picture and picture* berbantuan media *Flashcard* pembelajaran dengan model Konvensional terhadap peserta didik.